



Pengembangan Media *Reward Activity* untuk Meningkatkan Disiplin Positif dan karakter Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Nur Afiffah^{1*}, Hitta Alf Muhimmah²

¹⁻²Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nur.22195@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *This research aims to create a real character education media through a reward system called Reward Activity as a facility for teachers in controlling the discipline and politeness of third-grade elementary school students. This research uses R&D procedures with the ADDIE model which includes Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. The subjects of this research were third-grade elementary school students at two schools, namely SDN 2 Sumberagung for small group trials and SDN Sambangrejo for large group trials. Information was obtained through interviews, observations, expert validation questionnaires, user reaction questionnaires and pretests and posttests. The research results show that the Reward Activity media has a media validity of 86% (very valid), practicality of 97% from students and 98% from teachers. The effectiveness test obtained high results with an N-Gain value of 0.75 for discipline character and 0.77 for politeness character. Based on the above data, the Reward Activity media is declared feasible, instant and efficient in improving the discipline and politeness of third-grade elementary school students.*

Keywords: *Character; Discipline; Elementary School; Manners; Media Development.*

Abstrak. Riset ini bertujuan untuk menciptakan media pendidikan karakter secara nyata melalui sistem pemberian hadiah bernama Reward Activity sebagai fasilitas untuk guru dalam mengendalikan kepribadian disiplin serta sopan santun siswa kelas III Sekolah Dasar. Riset ini memakai tata cara R&D dengan model ADDIE yang meliputi Analyze, Desinge, Develop, Implement serta Evaluate. Subjek riset ini merupakan siswa kelas III SD pada 2 sekolah yaitu SDN 2 Sumberagung untuk uji coba kelompok kecil serta SDN Sambangrejo untuk uji coba kelompok besar. Informasi diperoleh lewat wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket reaksi pengguna dan pretest serta posttest. Hasil riset menampilkan bahwa media Reward Activity mempunyai kevalidan media sebesar 86% (sangat valid), kepraktisan 97% dari siswa serta 98% dari guru. Uji keefektifan memperoleh hasil yang tinggi dengan nilai N- Gain 0, 75 pada karakter disiplin serta 0, 77 pada karakter sopan santun. Berdasarkan data diatas, media Reward Activity dinyatakan layak, instan serta efisien dalam meningkatkan karakter disiplin serta sopan santun peserta didik kelas III SD.

Kata kunci: Disiplin; Karakter; Pengembangan Media; Sekolah Dasar; Sopan Santun.

1. LATAR BELAKANG

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar, memiliki proses yang sangat strategis sebagai fondasi awal kepribadian, kedisiplinan, serta kebiasaan belajar peserta didik yang akan mempengaruhi perkembangan mereka pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap ini, peserta didik tidak cukup diperkenalkan pada pengetahuan akademik, namun juga dibekali dengan nilai-nilai kehidupan yang menjadi dasar pembentukan karakter di masa depan (Kartini & Dewi, 2021). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 17 ayat (1) yang menegaskan tentang pendidikan dasar bertujuan memberikan dasar kecakapan hidup, membentuk karakter, serta menanamkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Pendidikan karakter baiknya berjalan maksimal pada jenjang Pendidikan sekolah dasar karena menjadi awal membentuk sikap, nilai, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan

akademik, tetapi juga pada pengembangan sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan integritas peserta didik (Fadilah & F, 2021). Oleh sebab itu, sekolah berkewajiban mengintegrasikan pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, serta menyediakan sarana yang mampu mendukung penguatan perilaku positif peserta didik secara berkelanjutan. Namun demikian, implementasi pendidikan karakter di sekolah masih menghadapi berbagai problem.

Menurut hasil wawancara awal bersama salah satu guru di SDN Sambangrejo, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih kurang dalam menerapkan nilai-nilai karakter yang telah diperkenalkan di lingkungan sekolah, seperti kebiasaan 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun), menghormati guru, menghargai teman, menjaga kebersihan, serta menaati peraturan sekolah. Dalam praktiknya, masih ditemukan perilaku seperti berbicara tidak sopan, mengolok-olok teman, tidak mengucapkan salam ketika bertemu guru, melanggar aturan kelas, serta kurang menjaga ketertiban selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan karakter yang telah dilaksanakan di sekolah belum berjalan secara optimal dan memerlukan strategi yang lebih sistematis untuk mengontrol serta memperkuat perilaku positif peserta didik. Peran guru disini, bukan hanya sebagai penyampai materi pembelajaran, melainkan juga sebagai teladan, pengarah, serta evaluator terhadap perkembangan karakter peserta didik (Kurniawan & Matematika, 2023).

Satu diantara lainnya pendekatan yang mampu diterapkan dalam memperkuat perilaku positif peserta didik adalah melalui penerapan hadiah dan hukuman dalam kegiatan belajarnya. Reward dapat diberikan dalam bentuk pujian maupun penghargaan sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku positif, sedangkan punishment diberikan sebagai konsekuensi terhadap perilaku yang menyimpang terhadap aturan yang telah diadakan (Fadilah & F, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan hadiah dan hukuman mampu memantik semangat belajar dan kedisiplinan peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran tertentu, serta belum banyak yang mengkaji pengembangan media reward secara sistematis hingga tahap evaluasi efektivitas dan kepraktisannya. Selain itu, penelitian yang secara khusus menyoroti pengembangan media reward untuk meningkatkan karakter sopan santun peserta didik sekolah dasar juga masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan pengembangan media yang tidak hanya memberikan penghargaan terhadap perilaku positif, tetapi juga mampu memantau dan memperkuat pembiasaan karakter peserta didik secara berkelanjutan. Satu dari beberapa alternatif yang bisa diterapkan yaitu menciptakan media *Reward Activity* dalam bentuk papan

reward sebagai media visual yang mencatat pencapaian perilaku positif peserta didik. Media ini dirancang untuk memberikan penguatan positif yang dapat mendorong peserta didik berperilaku disiplin dan sopan santun secara sadar dan sukarela, tanpa menekankan pada penggunaan hukuman yang bersifat negatif. Dengan desain yang menarik serta mekanisme penggunaan yang sederhana, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam membangun kebiasaan perilaku positif sekaligus mempermudah pendidik dalam melihat peningkatan perilaku siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Salah satu perantara penting dalam pemberian pesan kepada peserta didik agar mudah diterima dengan baik adalah media pembelajaran. Istilah media secara etimologis berawal dari bahasa latin *medius* dengan makna perantara atau penghubung. Beberapa ahli juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam penyaluran informasi, sumber belajar, serta media yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hasan, dkk, 2021). Media sebagai alat yang menjadi perantara pengantar pesan untuk komunikasi dari komunikator, sehingga terjadi rangsangan positif dan menghasilkan diterimanya pesan secara maksimal (Prahesti & Fauziah 2021). Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai sarana yang diterapkan guru dalam menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada siswa sehingga proses komunikasi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Arsyad A, 2011).

Media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristiknya yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Media yang dapat dilihat secara langsung dinamakan media visual, sedangkan media yang dapat digunakan dengan cara didengar adalah media audio dan media audiovisual berarti media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih banyak dan menarik bagi peserta didik (Susanti et al., 2020). Selain itu, media juga dapat diklasifikasikan berdasarkan perkembangan teknologi. Seels dan Glasgow membedakan media menjadi media tradisional dan media berbasis teknologi modern. Media tradisional meliputi media cetak, gambar, model, maupun alat peraga sederhana, sedangkan media modern memanfaatkan teknologi digital, telekomunikasi, dan perangkat berbasis komputer (Munadhi, 2013). Riset ini mengembangkan media tradisional visual bernama *Reward Activity* yang berupa banner, stiker dan buku, yang dikombinasikan penerapannya menjadi satu media pendidikan karakter. Media ini dirancang tidak terikat dalam mapel tertentu, melainkan bisa masuk ke dalam semua kegiatan pembinaan di sekolah.

Reward dalam pembelajaran

Reward atau penghargaan adalah bentuk strategi yang sering diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, guna memberikan penguatan terhadap perilaku positif peserta didik. Dalam konteks pendidikan, reward dipahami sebagai bentuk dukungan yang diberikan kepada peserta didik atas usaha, pencapaian, atau sikap baik yang mereka tunjukkan (Chen, 2023). Pemberian reward tidak hanya bertujuan memberikan rasa senang, tetapi juga berfungsi sebagai penguatan positif yang dapat mendorong peserta didik untuk mengulangi perilaku yang sama di masa mendatang. Menurut Asiah dkk (2025) *reward* merupakan bentuk pengakuan yang diberikan kepada peserta didik ketika mereka menunjukkan perilaku yang sesuai dengan aturan atau harapan dalam pembelajaran. Reward juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang mampu menumbuhkan motivasi belajar dan membangun perilaku positif pada peserta didik (Mulyasana dalam Badriyah 2025),

Dalam prakteknya, reward dapat diberikan dalam berbagai bentuk. Salah satu bentuk reward yang paling sederhana adalah reward verbal berupa pujian atau ungkapan positif seperti “bagus”, “hebat”. Selain itu, terdapat pula reward non-verbal yang diberikan melalui ekspresi atau tindakan seperti tepuk tangan atau acungan jempol. Bentuk reward lainnya adalah reward material berupa hadiah fisik seperti alat tulis atau stiker, reward simbolik berupa sertifikat, atau penghargaan tertentu, dan reward sosial berupa kesempatan khusus seperti menjadi pemimpin kelompok atau memperoleh hak tertentu dalam kegiatan kelas Khofifa dkk (2022). Dalam penelitian ini reward yang akan digunakan berupa reward material yaitu stiker bintang bertuliskan “excellent” disiplin/sopan santun untuk mengapresiasi karakter positif yang telah dilakukan oleh peserta didik.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan proses pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik sehingga mereka mampu bertindak sesuai dengan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Widodo (2023), Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter yang menggambarkan dasar-dasar kebaikan. Thomas Lickona dalam Triana (2022) juga menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha yang dikerjakan dengan kesadaran untuk memudahkan seseorang memahami, merasakan, dan mengamalkan nilai-nilai moral yang baik dalam kehidupan. Dengan kata lain, pendidikan karakter bukan hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan masuk pada dimensi afektif atau perilaku

Penelitian ini memfokuskan pada nilai integritas yang tercermin dalam perilaku disiplin dan sopan santun peserta didik. Disiplin berkaitan dengan kemampuan individu untuk

mematuhi aturan dan melaksanakan tanggung jawab secara konsisten (Indriani dkk., 2023). Sementara itu, sopan santun mencerminkan perilaku menghargai orang lain melalui sikap, tutur kata, dan tindakan yang sesuai dengan norma sosial (Yulaila, 2015). Kedua nilai tersebut menjadi dasar utama dalam menciptakan generasi yang unggul akan sikap dan karakter baik anak sejak usia dini.

Disiplin Positif

Disiplin positif merupakan pendekatan dalam pendidikan yang menekankan pembentukan perilaku melalui penguatan positif, pemahaman, serta hubungan yang penuh empati antara guru dan peserta didik. Pendekatan ini bertujuan memahami makna konsekuensi berdasarkan sikap yang telah diperbuat serta mendorong munculnya tanggung jawab terhadap perilaku yang dilakukan (Yuniar dkk., 2024). Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam menerapkan disiplin positif antara lain membangun kedekatan hangat antara pendidik dengan peserta didik, menetapkan aturan kelas secara jelas dan konsisten, memberikan penguatan terhadap perilaku positif, serta melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan perilaku (Chodariyah et al., 2024).

Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah bentuk pendekatan dalam psikologi pendidikan yang menjelaskan tentang interaksi stimulus dan respon dalam proses belajar sehingga muncul perubahan sikap. Menurut pandangan ini, perilaku individu dapat dibentuk melalui pemberian rangsangan tertentu yang kemudian diikuti dengan respons yang sesuai (Anam & Dwiyoogo, 2019). Salah satu konsep penting dalam teori behaviorisme adalah penguatan (*reinforcement*). Penguatan merupakan proses pemberian stimulus setelah munculnya suatu perilaku dengan tujuan memperkuat kemungkinan terulangnya perilaku tersebut. Penguatan dapat berupa penguatan positif maupun penguatan negatif menurut Skinner dalam Lu & Ana Hamu (2022). Dalam penelitian ini, teori behaviorisme digunakan sebagai landasan untuk menjelaskan bagaimana pemberian reward dapat berfungsi sebagai penguatan positif yang mampu membentuk perilaku disiplin dan sopan santun pada peserta didik.

Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD

Peserta didik kelas III sekolah dasar masuk dalam rentang usia 8–9 tahun. Dalam hal ini, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget masuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai bisa berpikir dengan masuk akal terhadap kejadian nyata, namun merasa berat dalam mengerti konsep yang abstrak (Marinda 2020). Selain perkembangan kognitif, peserta didik pada usia ini juga mengalami perkembangan sosial dan emosional yang cukup pesat. Mereka mulai mampu bekerja sama dengan teman

sebaya, memahami perasaan orang lain, serta belajar mengendalikan emosi dalam berbagai situasi (Qur'ani, 2025).

3. METODE PENELITIAN

Riset yang dilakukan menerapkan model R&D (Research and Developmen) yang bertujuan untuk mengembangkan media *Reward Activity* untuk meningkatkan disiplin positif dan karakter sopan santun peserta didik sekolah dasar. Sugiyono (2016) juga menyampaikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk tertentu yang diuji keefektifannya. Model pengembangan dalam riset ini yaitu ADDIE dengan lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009).

Pada tahap *analysis*, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi pembiasaan karakter peserta didik di sekolah serta kebutuhan media yang dapat mendukung penguatan karakter disiplin dan sopan santun. Tahap desain dilakukan dengan merancang prototipe media *Reward Activity*, dengan membuat desain papan reward sebagai media visual pencatatan perilaku positif, stiker bintang sebagai bentuk reward, serta buku pelaporan karakter yang digunakan sebagai media komunikasi dengan wali murid. Selain itu, peneliti juga menyusun prosedur penggunaan media dan instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli, angket pretest dan posttest, serta angket respon pengguna.

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan media menjadi bentuk nyata yaitu banner, stiker dan buku, selanjutnya melakukan validasi media dan instrumen penelitian kepada para ahli, dan melakukan uji coba kelompok kecil dengan subjek penelitian 5 peserta didik kelas III SDN 2 Sumberagung. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan, melakukan menerapkan media pada uji coba kelompok besar di SDN Sambangrejo dengan subjek peserta didik kelas III berjumlah 11 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah penyamaan persepsi bersama wali kelas III, pelaksanaan pretest, pengenalan dan pemasangan media bersama peserta didik, penerapan media dengan monitoring secara berkala hingga tahap terakhir yaitu pelaksanaan posttest dan pengisian angket respon pengguna dari pendidik dan peserta didik.

Teknik analisis data pada riset ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator dan para guru. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon pengguna dan angket sikap pretest posttest peserta didik. Hasil validasi dan angket respon pengguna yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus presentase kevalidan dan kepraktisan untuk

menentukan kelayakan media berdasarkan kevalidan dan kepraktisan menurut (Sugiyono, 2016). Berikut rumus presentase kevalidan dan kepraktisan:

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Presentase Kevalidan.

Kriteria	Presentase (%)
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

Tabel 2. Presentase Kepraktisan.

Kriteria	Presentase (%)
Sangat Tidak Praktis	0% - 20%
Tidak Praktis	21% - 40%
Kurang Praktis	41% - 60%
Praktis	61% - 80%
Sangat Praktis	81% - 100%

Data hasil pretest posttest di analisis untuk mengetahui tingkat peningkatan atau perubahan karakter dengan rumus N-Gain, agar terlihat keefektifan media. Kategori keefektifan mengacu pada Sukarelawan dkk, (2024)

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 3. Kriteria Hasil Keefektifan.

Kriteria	Presentase (%)
Tinggi	$g > 0,70$
Sedang	$0,30 < g \leq 0,70$
Rendah	$0 < g \leq 0,30$
Tidak terjadi peningkatan	$g = 0$
Terjadi penurunan	$g < 0$

Media dikatakan efektif apabila skor N-Gain yang diperoleh masuk pada kriteria sedang atau tinggi dan media dikatakan layak apabila telah di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dengan hasil yang baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *Reward Activity*

Proses pengembangan media *Reward Activity* menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), yang dijelaskan oleh Branch (2009). Model ini digunakan karena memberikan panduan yang sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk pendidikan yang relevan dengan kebutuhan. Pada tahap analisis, hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 2 Sumberagung dan SDN Sambangrejo mendapatkan temuan bahwa sekolah telah melakukan upaya pembentukan karakter melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan dan ekstrakurikuler, namun dalam pelaksanaannya belum berjalan dengan maksimal dan konsisten karena tidak adanya media yang mudah digunakan dalam mendukung pelaksanaan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan siswa yang datang terlambat, tidak menggunakan atribut yang sesuai, tidak tertib dalam piket kelas, dan tidak menghargai waktu dengan baik. Dari perspektif sopan santun, terdapat kurangnya rasa hormat kepada guru dan teman, berbicara dengan nada tinggi, memanggil teman dengan sebutan lain, mudah terpancing emosi, dan berkata kotor. Hal ini konsisten dengan temuan Rahmat dkk (2020), yang menyatakan bahwa implementasi pendidikan karakter memerlukan sistem pemantauan spesifik dan berkelanjutan, bukan hanya instruksi verbal saja.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap berikutnya yaitu desain. Pada tahap ini dihasilkan desain media, instrumen penelitian, lembar validasi, angket sikap dan angket respon pengguna yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dihasilkan media dalam bentuk konkret yaitu banner reward activity sebagai media utama dalam merekap karakter peserta didik, stiker bintang sebagai reward dan buku pelaporan sebagai media evaluasi dan penguatan bersama orang tua. Selain realisasi media, dilakukan pula validasi dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap ini hasil validasi media memperoleh hasil sangat valid dengan sedikit perbaikan pada tipografi dan penambahan petunjuk penggunaan. Selanjutnya, uji coba kelompok kecil yang dilakukan di SDN 2 Sumberagung dengan subjek penelitian 5 anak dengan tujuan melihat kelayakan sementara media sebelum diterapkan pada subjek yang lebih luas. Proses uji coba kelompok kecil dilakukan selama satu minggu dengan penerapan media secara konsisten oleh wali kelas III SDN 2 Sumberagung, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media dari aspek kepraktisan dan keefektifan memperoleh hasil yang tinggi, sehingga media dapat dikatakan layak digunakan pada uji coba kelompok besar dan mampu meningkatkan karakter peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, yang dilakukan di SDN Sambangrejo dengan subjek penelitian 11 peserta didik kelas III. Uji coba ini dilakukan selama 2 minggu dengan penerapan media secara konsisten dari guru kelas III SDN Sambangrejo dengan monitoring berkala 4x secara offline oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsistensi perilaku disiplin seperti datang tepat waktu, menggunakan atribut lengkap dan rapi hingga pulang sekolah, melakukan sholat duha, tidak keluar kelas meski jam kosong dan melaksanakan piket tanpa diingatkan. Perilaku sopan santun juga menunjukkan perubahan positif seperti berbicara dengan nada rendah selama berinteraksi dengan teman, menjaga ucapan agar tidak berkata kotor, menjaga emosi diri agar tidak mudah mengamuk, mendengarkan guru dengan baik ketika proses pembelajaran, inisiatif lebih awal menyapa dan membantu guru.

Respon guru juga menyampaikan bahwa terjadi perubahan perilaku pada peserta didiknya, dalam proses pembelajaran mereka lebih tertib ketika dikelas, fokus dan bersemangat dalam mengerjakan tugas dan melakukan tanggung jawab tanpa sering di ingatkan. Dari sudut pandang peserta didik juga menyatakan bersemangat mengikuti pembelajaran ketika ada media *Reward activity* karena merasa tertantang. Peserta didik juga merasa bahagia karena terdapat warna yang disukai pada media *Reward Activity*. Hasil uji N-Gain terhadap *pretest* dan *posttest* peserta didik juga masuk dalam kategori tinggi di semua variabel. Selain itu, hasil perhitungan angket respon guru dan siswa juga masuk pada kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut menandakan bahwa media *Reward activity* dapat meningkatkan karakter disiplin dan sopan santun peserta didik kelas III SD.

Tahap terakhir dalam proses pengembangan media yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dikerjakan secara bertahap pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi ini mencakup evaluasi desain berdasarkan masukan validator, evaluasi hasil uji coba kelompok kecil dan besar, evaluasi efektivitas melalui perbandingan *pretest* dan *posttest*, dan evaluasi kepraktisan melalui angket respon pengguna. Pada tahap uji coba kelompok kecil di SDN 2 Sumberagung, peneliti mendapat masukan dari wali kelas III untuk menambah lembar rekap karakter peserta didik agar dapat memudahkan guru dalam melihat peningkatan karakter serta mengingat alasan diberikan nya stiker bintang sebagai hadiah terhadap sikap positif yang telah dilakukan peserta didik. Evaluasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Kevalidan Media *Reward Activity*

Kevalidan media diperoleh dari uji validasi media kepada para ahli dan memperoleh nilai sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Media dapat dikatakan layak namun masih

perlu beberapa revisi minor pada beberapa aspek. Dari segi isi, media telah mencerminkan indikator disiplin positif dan sopan santun yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter di SD. Desain media juga telah disesuaikan dengan ciri khas peserta didik kelas III SD yaitu menggunakan warna, bentuk, simbol dan stiker bintang yang menarik dan konkret sesuai pada karakteristik anak pada tahap operasional konkret Marinda (2020).

Media *Reward Activity* telah disusun secara sistematis dengan dasar yang kuat secara teoritis, sehingga hasil validasi memperoleh nilai yang tinggi dan menunjukkan kelayakan media. Dengan demikian, media *Reward Activity* dapat digunakan dalam meningkatkan karakter disiplin dan sopan santun peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Kepraktisan Media *Reward Activity*

Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon pengguna melalui angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan presentase 98% dan respon peserta didik 97%, dimana keduanya masuk pada kategori sangat praktis. Berdasarkan data diatas media dinyatakan praktis, menarik dan mudah digunakan, tidak mengganggu jam pelajaran atau kegiatan pembiasaan sekolah.

Berdasarkan sudut pandang guru, media dikatakan sangat membantu dalam manajemen peserta didik di kelas, mengontrol perilaku, mengingatkan tanggung jawab seperti piket kelas dan memantau perkembangan karakter terutama pada aspek disiplin dan sopan santun. Sedangkan dari sudut pandang peserta didik, media dinyatakan menarik, menantang, mudah digunakan dan memotivasi untuk semangat belajar dan tertib aturan. Hal ini sejalan dengan prinsip media pembelajaran yaitu, memenuhi aspek kemudahan dan efisiensi (Arsyad A, 2011).

Keefektifan Media *Reward Activity*

Keefektifan media dinilai dari hasil pretest dan posttest peserta didik yang dilakukan pada awal pertemuan sebelum diterapkan media dan akhir pertemuan setelah penerapan media. Hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,75 pada karakter disiplin dan 0,77 pada karakter sopan santun, keduanya masuk dalam kategori tinggi. Penerapan media dilakukan secara konsisten oleh wali kelas selama 2 minggu dengan monitoring offline secara berkala yaitu 4x oleh peneliti, dalam proses ini reward berupa stiker bintang diberikan kepada peserta didik yang menunjukkan perilaku baik pada aspek disiplin dan sopan santun, hal tersebut sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) dari guru agar peserta didik ingin melakukan kembali hal baik tersebut. Sesuai teori reinforcement dalam behaviorisme yang menyampaikan bahwa sikap yang diberi penguatan akan cenderung diulang (Anam & Dwiyo, 2019). Penarikan stiker juga dilakukan ketika peserta didik melanggar/melakukan

kesalahan, hal ini bertujuan agar mereka paham konsekuensi dari semua yang mereka lakukan. Sejalan dengan penelitian (Kartini & Dewi, 2021) Yuniar dkk., (2024) tentang pemberian konsekuensi yang logis mampu membangun kesadaran secara internal.

Proses peningkatan karakter melalui pembiasaan-pembiasaan baik tidak bisa terbentuk dengan cepat jika hanya mengandalkan lingkungan sekolah saja, dalam proses ini terdapat kegiatan rekap reward pada buku pelaporan yang kemudian diberikan kepada wali murid dengan tujuan agar orang tua juga terlibat dalam proses pendidikan karakter dengan memberi penguatan dan melakukan pengontrolan terhadap perilaku anak di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat Qur'ani, (2025) yang menyampaikan bahwa faktor lingkungan keluarga juga sangat mempengaruhi perkembangan anak. Dengan demikian, media *reward activity* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan tingkat keefektifan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan media *Reward Activity* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan karakter disiplin dan sopan santun peserta didik kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 86% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan. Tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru menunjukkan hasil 98% dan respon peserta didik 97%, keduanya menunjukkan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,75 pada karakter disiplin dan 0,77 pada karakter sopan santun, keduanya menunjukkan bahwa penggunaan media *Reward Activity* efektif dalam meningkatkan disiplin positif dan karakter sopan santun peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, media *Reward Activity* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek penelitian yang relatif kecil serta waktu implementasi yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media ini pada jumlah sampel yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media dalam pembentukan karakter peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberi saran, masukan dan dukungan dalam proses penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada dosen

pembimbing, dosen penguji, validator, para bapak/ibu guru dan peserta didik kelas III SDN 2 Sumberagung dan SDN Sambangrejo, serta seluruh rekan-rekan peneliti yang telah terlibat dalam penelitian ini hingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (Studi pada anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Astuti, D. N. (2019). Upaya meningkatkan karakter disiplin siswa dengan reward sticker picture di kelas III. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 370–380.
- Baginda, M. (2018). Nilai-nilai pendidikan berbasis karakter pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chen, X. (2023). A study of using reward and punishment in the education of school-aged children based on behaviorism theory operant conditioning. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 10, 86–90. <https://doi.org/10.54097/ehss.v10i.6896>
- Chodariyah, D. E. N., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., & Nisa, A. F. (2024). Analisis penerapan karakter disiplin positif siswa kelas 1 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4637–4651. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1399>
- Darmawan, A., Junaidi, I. A., & Ayurachmawati, P. (2022). Analisis penanaman karakter sopan santun di kelas 1 sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 209–216. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.260>
- Fadilah, S. N., & Fahyuni, E. F. (2021). Implementasi reward dan punishment dalam membentuk karakter disiplin peserta didik di madrasah ibtidaiyah. *Educare: Journal of Primary Education*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Indriani, N., Suryani, I., & Mukaromah, L. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter disiplin peserta didik di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 242. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16228>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap operasional konkret usia 7–12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1447–1451. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3846>
- Magdalena, I., Rahmawati, D., Rizkyah, K., & Asriyah, R. (2020). Metode pembelajaran pemberian reward terhadap siswa sekolah dasar. *Edukasi dan Sains*, 2(1), 114–122.

- Melinda, I., & Susanto, R. (2018). Pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81–86. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>
- Mulyati, N. W. K. (2019). Hubungan pemberian penguatan (reinforcement) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 8(1), 51–59.
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
- Pribadi, R. A., Simanullang, M. R., & Karimah, S. N. (2021). Analisis strategi penguatan disiplin belajar siswa melalui metode reward dan punishment. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9564–9571.
- Rahmat, A., Mirnawati, M., Halidu, S., & Dehi, P. M. (2020). Implementasi pendidikan karakter siswa sekolah dasar di Indonesia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 217. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.217-224.2018>
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan kepraktisan modul dasar pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47–53. <https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1142>
- Sari, D. A., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2019). Penguatan pendidikan karakter disiplin melalui pemberian reward dan punishment di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v3i1.19380>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Toefur, T., Eliyanto, E., & Wibowo, S. (2022). Penerapan reward dan punishment dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6, 340–349. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i2.62247>
- Widodo, A. (2016). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 4(5), 1–23.